

**Representative Information**

|                              |                       |                 |
|------------------------------|-----------------------|-----------------|
| Representative Designation:: | Registration number:: | Name::          |
| Primary                      | 20,456                | Frank J. Jordan |

31050 U.S. PTO  
10/047794  
01/14/02

#2

T.P.

08/30/02

**Foreign Priority Information**

|           |                      |               |                    |
|-----------|----------------------|---------------|--------------------|
| Country:: | Application Number:: | Filing Date:: | Priority Claimed:: |
| Japan     | 2001-012360          | 01/19/01      | Yes                |

**Assignee Information**

Assignee Name:: Konami Computer Entertainment  
Osaka, Inc.

Street of Mailing Address:: 5-25, Umeda 2-chome, Kita-ku

City of Mailing Address:: Osaka-shi

State or Province of Mailing Address:: Osaka

Country of Mailing Address:: Japan

Postal or Zip Code of Mailing Address::

p954us

Jordan and Hamburg  
UP

F-7284

Norio NAKAYAMA  
et al.

(212)986-2340

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office

出願年月日  
Date of Application:

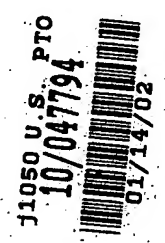
2001年 1月19日

出願番号  
Application Number:

特願2001-012360

出願人  
Applicant(s):

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

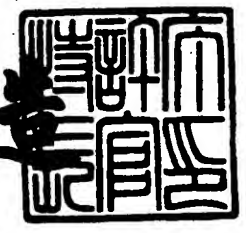


CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

2001年11月 2日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及川耕造



【書類名】 特許願

【整理番号】 27816

【提出日】 平成13年 1月19日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明の名称】 ネットゲーム用サーバ装置、ネットゲーム進行制御方法及びネットゲームを実行させるためのプログラム

【請求項の数】 9

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

    【氏名】 中山 法夫

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

    【氏名】 後藤 克宏

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

    【氏名】 代継 宏有

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

    【氏名】 難波 和宏

【発明者】

    【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

    【氏名】 山岡 成年

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田 2 丁目 5 番 2 5 号 株式会社ケイシーイーオー内

【氏名】 内藤 聡子

【特許出願人】

【識別番号】 598138501

【住所又は居所】 大阪市北区梅田 2 丁目 5 番 2 5 号

【氏名又は名称】 株式会社ケイシーイーオー

【代理人】

【識別番号】 100067828

【弁理士】

【氏名又は名称】 小谷 悦司

【選任した代理人】

【識別番号】 100075409

【弁理士】

【氏名又は名称】 植木 久一

【選任した代理人】

【識別番号】 100096150

【弁理士】

【氏名又は名称】 伊藤 孝夫

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 012472

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900052

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ネットゲーム用サーバ装置、ネットゲーム進行制御方法及びネットゲームを実行させるためのプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置であって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行う編成手段と、複数の設問内容を記憶する設問記憶手段と、前記設問記憶手段の記憶内容から所要数の設問を抽出、生成する設問生成手段と、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信する送受信手段と、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶する第 1 の回答情報記憶手段と、前記第 1 の回答情報記憶手段の各回答情報に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行う相性判定手段とを備えたことを特徴とするネットゲーム用サーバ装置。

【請求項 2】 前記ペアとなった相手の携帯通信端末に互いに送信するべく、前記設問記憶手段の記憶内容から所要数の設問及び回答を作成する設問作成手段と、送信されたペア用の設問及び該設問に対する前記ペアの相手側の携帯通信端末から送信されてきた回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶する第 2 の回答情報記憶手段と、前記第 2 の回答情報記憶手段の各回答情報と該設問の回答とに基づいて相性度の判断をし、相性度が高い場合には前記ペアに対して情報交換を許可する情報交換手段とを備えたことを特徴とする請求項 1 記載のネットゲーム用サーバ装置。

【請求項 3】 前記設問作成手段は、前記ペアとなった各携帯通信端末に対し、前記設問記憶手段の記憶内容から設問及び回答を選択可能とし、所要数の設問を作成することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のネットゲーム用サーバ装置。

【請求項 4】 前記情報交換手段は、前記ペアとなった各携帯通信端末に対

し、アクセス時間及びゲーム内における架空の場所を設定するアクセス設定手段と、前記設定されたアクセス時間及び場所に互いがアクセスしたか否かを判定するアクセス判定手段とを有することを特徴とする請求項2記載のネットゲーム用サーバ装置。

【請求項5】 前記アクセス判定手段によってアクセスしたと判定された前記ペアに対して、互いにメールボックスが付与されることを特徴とする請求項4記載のネットゲーム用サーバ装置。

【請求項6】 登録会員に対応付けてメールボックスの所有情報を記憶する個人データ記憶手段を備えたことを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載のネットゲーム用サーバ装置。

【請求項7】 メールボックスの個数の多い会員順にランク付けを行うと共に、サーバ装置上で閲覧可能にするランキング処理手段を備えたことを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載のネットゲーム用サーバ装置。

【請求項8】 ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置を動作させるネットゲームを実行させるためのプログラムであって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行い、複数の設問内容を記憶し、前記記憶内容から所要数の設問を抽出、生成し、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信し、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶し、前記記憶内容に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行うことを特徴とするネットゲームを実行させるためのプログラム。

【請求項9】 ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置によるネットゲーム進行制御方法であって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行い、複数の設問内容を記憶し、前記記憶内容から所要数の設問を抽出、生成し、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信

すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信し、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶し、前記記憶内容に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行うことを特徴とするネットゲーム進行制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲームの技術に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、インターネット上のサイトには簡易なゲームを配信可能なサイトもあり、携帯電話からこのゲームサイトにアクセスすることでゲームを楽しむことができる。

【0003】

また、パソコンや、携帯電話等におけるコミュニケーション手段のひとつとして電子メールが広く普及している。

【0004】

また、プレイヤーが問題の正解を目指して成長する育成ゲームなどはあるが、他のプレイヤーとの相対的な関係でゲーム展開が変化、進化していくものはない。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

従来のネットゲームにおいては、プレイヤー同士の電子メールのやり取りなど双方向性はあるものの、ゲームの進行上での情報交換等が主で、他のプレイヤーの趣味嗜好や性格などまでは理解しにくいものであった。

【0006】

本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、相性の合う友達をネットゲームを通じて見つけ出すことのできる興趣に富んだネットゲーム用サーバ

装置、ネットゲーム進行制御方法及びネットゲームを実行させるためのプログラムを提供することを目的とするものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】

請求項1に記載の発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置であって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行う編成手段と、複数の設問内容を記憶する設問記憶手段と、前記設問記憶手段の記憶内容から所要数の設問を抽出、生成する設問生成手段と、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信する送受信手段と、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶する第1の回答情報記憶手段と、前記第1の回答情報記憶手段の各回答情報に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行う相性判定手段とを備えたことを特徴とするネットゲーム用サーバ装置である。

【0008】

請求項8に記載の発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置を動作させるネットゲームを実行させるためのプログラムであって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行い、複数の設問内容を記憶した記憶手段から所要数の設問を抽出、生成し、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信し、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶し、前記記憶内容に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行うことを特徴とするネットゲームを実行させるためのプログラム。

【0009】



請求項 9 に記載の発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置によるネットゲーム進行制御方法であって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行い、複数の設問内容を記憶した記憶手段から所要数の設問を抽出、生成し、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信し、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶し、前記記憶内容に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行うことを特徴とするネットゲーム進行制御方法である。

## 【 0 0 1 0 】

これらの構成によれば、登録会員を所定数毎にグループ編成し、前記編成された各携帯通信端末に提示される所要数の設問を抽出、生成し、生成された設問を各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示した設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報の受信が行われる。そして、前記回答情報を各携帯通信端末毎に対応付けて記憶し、前記記憶内容に基づいてグループ内の各携帯通信端末の相性を判断することによって、相性の合う 2 人がペアとして選出される。

## 【 0 0 1 1 】

請求項 2 に記載の発明は、前記ペアとなった相手の携帯通信端末に互いに送信するべく、前記設問記憶手段の記憶内容から所要数の設問及び回答を作成する設問作成手段と、送信されたペア用の設問及び該設問に対する前記ペアの相手側の携帯通信端末から送信されてきた回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶する第 2 の回答情報記憶手段と、前記第 2 の回答情報記憶手段の各回答情報と該設問の回答とに基づいて相性度の判断をし、相性度が高い場合には前記ペアに対して情報交換を許可する情報交換手段とを備えたことを特徴とする請求項 1 記載のネットゲーム用サーバ装置である。

## 【 0 0 1 2 】

この構成によれば、ペアとして選出された 2 人の相性の判定が行われることに

よって、互いに相性の合う友達と成り得るかを確認可能にし、相性が高いと判断された場合互いに情報交換可能とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 3 に記載の発明は、前記設問作成手段が、前記ペアとなった各携帯通信端末に対し、前記設問記憶手段の記憶内容から設問及び回答を選択可能とし、所要数の設問を作成することを特徴とする請求項の 1 又は 2 記載のネットゲーム用サーバ装置である。

【 0 0 1 4 】

この構成によれば、相手に出したい設問や、答えてほしい回答をプレイヤー自身を選択することによって設定でき、相手のことをより深く知ることができるようになる。

【 0 0 1 5 】

請求項 4 に記載の発明は、前記情報交換手段が、前記ペアとなった各携帯通信端末に対し、アクセス時間及びゲーム内における架空の場所を設定するアクセス設定手段と、前記設定されたアクセス時間及び場所に互いがアクセスしたか否かを判定するアクセス判定手段とを有することを特徴とする請求項 2 記載のネットゲーム用サーバ装置である。

【 0 0 1 6 】

この構成によれば、前記メールアドレス使用制御手段が、前記ペアとなった携帯通信端末に対し、本ゲーム装置にアクセスする時間及びゲーム内における架空の場所を設定し、設定されたアクセス時間及び場所に互いがアクセスしたか否かを判定することが可能となり、実際に待ち合わせをするような感覚をゲーム内で体験することができ、より興趣に富んだネットゲームを提供することができる。

【 0 0 1 7 】

請求項 5 に記載の発明は、前記アクセス判定手段によってアクセスしたと判定された前記ペアに対して、互いにメールアドレスが付与されることを特徴とする請求項 4 記載のネットゲーム用サーバ装置である。この構成によれば、待ち合わせ（アクセス）に成功した場合、サーバ上のメールアドレスを介して互いにメール交換が可能となる。

## 【 0 0 1 8 】

請求項 6 に記載の発明は、登録会員に対応付けてメールボックスの所有情報を記憶する個人データ記憶手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載のネットゲーム用サーバ装置である。この構成によれば、各会員が、本ゲームによって付与されたメールボックスを何個所有しているかが分かる。

## 【 0 0 1 9 】

請求項 7 に記載の発明は、メールボックスの個数の多い会員順にランク付けを行うと共に、サーバ装置上で閲覧可能にするランキング処理手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ～ 6 のいずれかに記載のネットゲーム用サーバ装置である。この構成によれば、プレイヤーの友達の多い順にランク付けされるため、より興趣に富んだゲームとなり、プレイヤーのゲームを継続する意欲を促進する。

## 【 0 0 2 0 】

さらにこの発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介して、会員登録された携帯通信端末とデータ通信可能なネットゲーム用サーバ装置を動作させるネットゲーム進行制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、各携帯通信端末からの会員登録要求を受けて所定数毎にグループ化を行い、複数の設問内容を記憶した記憶手段から所要数の設問を抽出、生成し、生成された設問をグループ内の各携帯通信端末に送信すると共に各携帯通信端末のモニタに提示された設問に対応する該携帯通信端末からの回答情報を受信し、前記回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶し、前記記憶内容に基づいてグループ内の各携帯通信端末毎の相性の有無の判断をし、相性有りとする回答情報を有する携帯通信端末にペアの関係付けを行うことを特徴とするネットゲーム進行制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

## 【 0 0 2 1 】

## 【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明が適用されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。ネットゲームシステムは、ネットワークであるインターネット上に配設されているウェブ（WWW）サーバ 1、携帯通信端末としての移動体通信機であって、

その一例としての携帯電話機 2 0、会員情報等のデータを格納するデータベースサーバ 3 0、携帯電話機 2 0 へ所定のデータの配信処理を行うメールサーバ 4 0、メールサーバ 4 0 からの指示を受けて携帯電話機 2 0 へメールを送信する携帯電話会社（プロバイダ）のネットワークセンタ 5 0 とから構成されている。ウェブサーバ 1、データベースサーバ 3 0、メールサーバ 4 0 は、本実施形態ではそれぞれ処理用のコンピュータが内蔵されたものとしているが、いずれか 2 つを、あるいは 3 つを一体としてコンピュータ処理する態様としてもよい。

#### 【 0 0 2 2 】

ウェブサーバ 1 は、インターネット上に設けられた多数のサーバのうちの所定のサーバ（例えば、本システムを稼働する業者が契約しているプロバイダ等）で、図 2 に示すサーバ側ゲーム装置としての友達疑似体験ゲーム装置 1 0 を備える。この友達疑似体験ゲーム装置 1 0 は内部に友達疑似体験ゲームのためのハードウェア及びソフトウェアを備えている。また、携帯電話機 2 0 のアドレスの格納部やプレイヤから送信されるメールボックスデータ等の一時的な格納部を有する。

#### 【 0 0 2 3 】

データベースサーバ 3 0 は、ゲームに使用する会員の個人情報等のデータの管理を行うサーバであり、各種のデータの格納やデータの検索等を行う。会員のデータは、会員の所有する携帯電話機 2 0 の電子メールアドレスと、後述する個人情報入力画面 G 3 から入力される会員の「ニックネーム」、「自己アピール」、「性別」、「趣味」、「住所」、「年齢」等の個人情報等で構成されている。

#### 【 0 0 2 4 】

メールサーバ 4 0 は、メールの配信処理を行うサーバであり、メールを所定の時間に携帯電話機 2 0 に配信したり、同一のメールを会員登録された複数の携帯電話機 2 0 に配信したりする処理を行う。

#### 【 0 0 2 5 】

図 2 は、友達疑似体験ゲーム装置 1 0 の機能構成図である。友達疑似体験ゲーム装置 1 0 は、ゲームの進行を制御するゲーム進行処理部 1 0 0、仮想パーティーに参加する複数の会員を編成するパーティー編成部 1 0 1、携帯通信端末のモ

ニタに提示するための設問を生成する設問生成部 1 0 2、仮想パーティー参加プレイヤーの相性を評価して、相性評価パラメータの値を積算的に更新処理をする更新処理部 1 0 3 と、前記相性評価より得られる相性評価パラメータを用いて 2 人組を選出（関係付け）するマッチング処理部 1 0 4、プレイヤーに設問、回答を作成させる設問作成部 1 0 5、後述する「待ち合わせ」モードにおいてアクセス時間及びアクセス場所（ゲーム内の仮想空間）を設定するアクセス設定部 1 0 6、前記設定されたアクセス時間及び場所にプレイヤーがアクセスしたか否かを判定し、メールアドレスを提供するアクセス判定部 1 0 7、会員の各携帯通信端末が所有するメールアドレスが多い順にランク付けするランキング処理部 1 0 8 とを備える。

## 【 0 0 2 6 】

また、データベース（記憶装置） 3 0 は、各プレイヤーに対応付けられた仮想個人に関する情報を記憶する個人データ記憶部 1 5 0、質問や嗜好に関する択一形式等の設問情報であってプレイヤーに回答を求める形式で提示される設問を種々記憶する設問記憶部 1 5 1、設問生成部 1 0 2 によって生成された設問に対する回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶する第 1 回答情報記憶部 1 5 2 と、設問作成部 1 0 5 によって作成された設問に対する回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶する第 2 回答情報記憶部 1 5 3 と、参加プレイヤー同士の相性度をパラメータ値として表す相性評価パラメータを記憶する相性評価パラメータ記憶部 1 5 4 と、設問に対する回答情報に対応付けて設定された加減用パラメータ値を記憶する加減用パラメータ記憶部 1 5 5、各種ランダムイベント及びハプニングイベント等のイベント情報を記憶するイベント記憶部 1 5 6 を備えると共に、携帯電話機 2 0 に配信するデータを作成する送信データ作成部 1 4 0 と、携帯電話機 2 0 から送信されたデータを受信する受信データ処理部 1 4 1 と、携帯電話機 2 0 とウェブサーバ 1 との間のデータの送受信を制御する送受信制御部 1 4 2 と、ゲームプログラムや、相性判定時に必要となる相性評価パラメータの規定値（所定の数値）等を格納する ROM 1 6 0 と、処理データを一時的に記憶する RAM 1 7 0 とを備えている。

## 【 0 0 2 7 】

個人データ記憶部150は、プレイヤーの持つ携帯電話機20の電子メールアドレスや携帯電話機20の固有認証IDに対応して設定された仮想の個人に関する情報を各仮想個人毎に記憶するものである。プレイヤーは、会員登録時にニックネーム、プロフィールや、趣味、性別、住んでいる地区、年齢など属性を入力する。このニックネームはプレイヤーに対応付けられる仮想個人の名前となる。また、電子メール交換で使用する本ゲーム専用の電子メールボックスが割り当てられる。

## 【0028】

設問記憶部151は、パーティー開催時に参加者それぞれに出題される設問を記憶するもので、設問は、趣味嗜好や恋愛観等が回答を通じて得られるものが用意されており、択一形式によるのが好ましい。

## 【0029】

第1回答情報記憶部152は、後述する「パーティー」モードにおいて生成された設問に対するプレイヤーの回答情報を各携帯通信端末に対応付けて記憶するものである。

## 【0030】

第2回答情報記憶部153は、後述する「2人でパーティー」モードにおいて作成された設問の回答と該設問に対するプレイヤーの回答情報とを各携帯通信端末に対応付けて記憶するものである。

## 【0031】

相性評価パラメータ記憶部154は、相性評価に関する属性である「仲良し度」をパラメータ値として記憶するもので、プレイヤー2人を1組として関係付けた各組に対応するメモリ部がテーブル形式で用意されている。本実施形態においては5人を1グループとしてグループ化しているので、考え得る全ての組み合わせとして合計10組がテーブル化されており、組を構成するプレイヤー2人の回答情報に応じて該組のパラメータ値がそれぞれ更新される。

## 【0032】

加減用パラメータ記憶部155は、設問に対して同じ回答を選択した組に加算されるパラメータ値、異なる回答を選択した組に減算されるパラメータ値をテ-

ブル形式で記憶するもので、相性評価パラメータの値を更新するために用意される。また、加減用パラメータ記憶部155には、後述する「アイテムプレゼント」モードにおいて、アイテムを送った相手の回答情報から、送る側と受ける側が属する前記組に対して加減されるパラメータ値が記憶されている。さらに、後述する「好感度ポイント入力」モードにおいて、好感度ポイントを送る側と受ける側が属する組に対して加算されるパラメータ値が記憶されている。

## 【0033】

イベント記憶部156は、ランダムイベントやハプニングイベント等、各種イベント用として準備された画像データ及びテキストデータとゲーム進行上必要な画面の画像データ及びテキストデータとを格納している。

## 【0034】

ゲーム進行処理部100は、携帯電話機20からのアクセスに応じてゲーム初期画面を送信して選択可能なメニューを提示し、メニュー選択操作及びこれ以降でのプレイヤからのアクセスに対して各アクセス内容を判断、管理すると共に、該アクセス内容に従ったデータ管理処理及び提示画面の配信処理をゲームプログラムに基づいて実行するものである。

## 【0035】

パーティー編成部101は、登録された会員からのパーティーへの参加予約を受けて、複数の参加者、例えば5人からなる仮想パーティーを個人データ記憶部150に記憶されているうちの未所属者の属性等をもとに編成するものである。

## 【0036】

設問生成部102は、仮想パーティー開催時における所要の設問の生成処理を実行するもので、設問記憶部151内の多数の設問の中から所要のルールに従ってあるいは無作為に選択して生成される。生成された設問は、携帯電話機20からアクセスがあったことを受けて配信処理され、1回のアクセスに対して所定の数の設問、例えば10問が順番に提示される。

## 【0037】

更新処理部103は、第1回答情報記憶部152及び第2回答情報記憶部153に記憶された回答情報を受けて、それぞれの現相性評価パラメータの値に加減

用パラメータ値を加算する処理を実行する。

【0038】

マッチング処理部104は、仮想パーティー参加プレイヤーの前記各組の相性評価パラメータ値が、ROM160に予め設定されている規定値（所定の数値）に達しているか否かを判定し、規定値に達している組の2人をペアとして選出する。また、マッチング処理部104は、1人のプレイヤーを含む組が重複して規定値に達している状況が生じている場合、相性評価パラメータ値が高い方の組の2人をペアとして選出するようにしている。

【0039】

設問作成部105は、設問記憶部151に記憶されている複数の設問からプレイヤーに任意に選択させ、さらにその回答も複数の回答から任意に選択させることによって、相手に提示する設問及び答えてほしい回答を作成するもので、作成された設問は、携帯電話機20からアクセスがあったことを受けて配信処理される。

【0040】

アクセス設定部106は、後述する「待ち合わせ」モードにおいてサーバ装置にアクセスする時間、友達疑似体験ゲーム内における架空の待ち合わせ場所（駅前、公園、ゲームセンター等）を設定するものである。

【0041】

アクセス判定部107は、前記設定されたアクセス時間及びアクセス場所に互いがアクセスしたか否かを監視することにより、その有無を判定するもので、現実には時間が重複する場合の他、設定されたアクセス時間の前後所定の範囲内、例えば30分はフィッティングシステムによりアクセス成功とみなすこととしている。さらに、アクセス有りと判定した場合、該携帯通信端末にメールボックスを提供する。

【0042】

ランキング処理部108は、個人データ記憶部150に記憶されているメールボックスの個数が多い会員順にランク付けを行い、そのランキングを全会員を対象に閲覧可能とするものである。



## 【 0 0 4 3 】

送信データ作成部 1 4 0 は、各種（例えば後述する個人情報入力画面 G 3 等）のガイド画面などをイベント記憶部 1 5 6 から読み出して、送信用データとして、すなわち、いわゆる i モード用の G I F 形式の画像に作成するものである。

## 【 0 0 4 4 】

受信データ処理部 1 4 1 は携帯電話機 2 0 から送信されてきた各種データを分析して所要の処理部へ転送したり、R A M 1 7 0 などに記憶させる処理を行うものである。

## 【 0 0 4 5 】

送受信制御部 1 4 2 は、携帯電話機 2 0 からのデータ受信及びメールサーバ 4 0 への各種メールデータ及び各種画面データを送信するパケット処理を行うためのものである。

## 【 0 0 4 6 】

図 3 は、携帯電話機 2 0 のブロック図を示すもので、特に、本発明に必要な機能のみを抽出して説明する。携帯電話機 2 0 は各部を統括して制御するコンピュータからなる制御部を備えると共に、この制御部は、操作部材としてのキー群 2 0 1、モニタ 2 0 2 に表示される画像データを記憶する V R A M 2 0 2 a、アンテナ 2 0 3、入力データや処理データを一時的に保存する R A M 2 0 4 及び制御プログラムなどを記憶した R O M 2 0 5 と接続されて構成されている。

## 【 0 0 4 7 】

キー群 2 0 1 は電話番号入力用のテンキー、各種機能キー及び回線オンオフ用キー等を有する。また機能キーの設定に応じてテンキーを用いて文字入力が可能に構成され、これによりメールデータの入力、電子メールアドレスの入力が可能に構成されている。

## 【 0 0 4 8 】

V R A M 2 0 2 a は液晶表示装置等から構成されるモニタ 2 0 2 に表示する画面を一時的に記憶するもので、V R A M 2 0 2 a に書き込まれた内容を所定の周期で繰り返しモニタ 2 0 2 に読み出して表示することで、残像現象によって静止画として視認し得るようにするものである。

## 【 0 0 4 9 】

制御部を構成する表示処理部 2 0 6 ～送受信制御部 2 0 8 について説明する。  
表示処理部 2 0 6 は入力操作の確認的表示、各種の入力ガイド画面の表示や友達疑似体験ゲーム装置 1 0 側から送信されてきた画像データをモニタに表示させるものである。また、メールの内容を表示させたりするものである。この表示処理部 2 0 6 は少なくとも 1 画面分以上の画像データを記憶する容量を有し、例えばモニタ 2 0 2 に画像の一部しか表示されない態様では、キー群 2 0 1 の特定キーの操作に応じて画像を上下等にスクロール処理させるようにして、画像全体を見られるように手当している。キー入力処理部 2 0 7 は、キー群 2 0 1 の操作に応じた情報を作成するものである。

## 【 0 0 5 0 】

送受信制御部 2 0 8 は通常の無線公衆回線からの着信、送信の回線制御及び音声データの送受信の他、インターネットを経由するなどして用いられる電子メールにおけるデータ送受信を処理するもので、送受信データはアンテナ 2 0 6 を介して授受される。携帯電話機 2 0 で送受される画像データは G I F で圧縮された後、パケットで通信される。

## 【 0 0 5 1 】

ここで、本ゲームにおける基本ゲーム手順を説明すると、プレイヤは携帯電話機 2 0 からウェブサーバ 1 にアクセスし、ウェブサーバ 1 の友達疑似体験ゲーム装置 1 0 からゲームデータとしてのゲーム画像情報、その他の各種の画像情報（画像情報というときは、イメージデータ及びテキストデータの少なくとも一方から構成される）をプレイヤの携帯電話機 2 0 に配信を受け、その画像が携帯電話機 2 0 のモニタ 2 0 2 に表示される。プレイヤがモニタ 2 0 2 に表示された画像中の指示（本実施形態では多枝選択式の設問の設問番号等）に応答する要領でゲームが進行するようになっている。応答データ（番号データ）は友達疑似体験ゲーム装置 1 0 側にゲームデータとして伝送され、該データに応じてゲーム処理としての所定の評価処理が実行され、プレイヤ間の相性評価パラメータが更新される。かかる送受信と評価処理を所定回数繰り返すことを通して、最終的にプレイヤ間の相性評価パラメータに応じて、2 人組が選出され、メールサーバ 4 0 及び

ネットワークセンタ50を介してプレイヤの携帯電話機20に伝送される。

【0052】

図4はゲーム開始から終了にいたるまでのゲームの進行を示す図である。本友達疑似体験ゲームはステップST1「パーティー予約」モード、ステップST2「パーティー」モード、ステップST3「マッチング」モード、ステップST4「2人でパーティー」モード、ステップST5「待ち合わせ」モードの5つのステップで構成されており、本実施形態において一回のゲームの長さは5日となっている。まず、「パーティー予約」モードでは、プレイヤの参加を希望する仮想パーティーの予約を行う(ST1)。「パーティー」モードでは、前記パーティー予約をしたプレイヤの中から5人の選出が行われ、この5人に配信された設問に対して全員で回答する(ST2)。「マッチング」モードでは、それら回答から自分を除く4人との相性を判定し、規定値に達した2人をペアとして選出する(ST3)。「2人でパーティー」モードでは、選出された2人に対して互いに相手に出す設問と答えてほしい回答を選択して設問を出し合う。相性評価パラメータが規定値に達していると判断するとステップST5「待ち合わせ」モードに進むことを許可する(ST4)。コンテンツ内におけるアクセス時間と場所の指定を受け付け、前記指定された時間及び場所にアクセスし、出会えたと判断すれば友達成立として処理し、互いにメールボックスが付与される(ST5)。

【0053】

図5は、仮想パーティーの予約から待ち合わせに至るまでの時間推移の一例を示す図であり、本実施形態における日時は現実の時間である。1日目の所定時間内、例えば午前8時から午後6時までがパーティー予約可能な時間で、午後6時を過ぎて予約した場合は翌日に繰り越される。午後6時より仮想パーティー開始となり、例えば10問の設問を出題し、参加者の回答を受け付ける。2日目の午後6時が回答の締め切りで、午後6時になると参加者全員の回答及び相性を公開可能にする。気に入ったプレイヤに好感ポイントを入れる「好感ポイント入力」モードの入力を許可し、さらに10問の設問が参加者に出題され回答する。3日目の午後6時が回答の締め切りで、午後6時になると参加者全員の回答及び相性を公開可能にする。ここでは、気に入ったプレイヤに好感ポイントを入れる「好

感ポイント入力」モードや、仮想プレゼントを贈ることを可能にする「アイテムプレゼント」モードの入力を可能にする。そして、相性判定によって2人1組を選出する。

## 【0054】

選出された2人に対し、互いに相手に出したい設問、答えてほしい回答を作成可能にする。この作業は午前0時まで受け付け、午前0時までに設問、回答が作成されなかった場合、サーバ1により自動で作成処理する。4日目の午前8時から午後6時までに作成された設問に対する回答を受け付け、相性を判定し、規定値に達している場合、「待ち合わせ」モードに進出可能にする。すなわち、午後6時から午前0時間で該選出された2人の内先にアクセスした方に待ち合わせ時間、場所の指定を許可する。5日目の午前8時から午前0時が待ち合わせ可能な時間帯で、指定された時間に、指定されたゲーム内の場所に互いのアクセスがあれば待ち合わせ成功とし、互いにメールボックスを付与する。

## 【0055】

図6は「パーティー予約」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。まず、ゲームをスタートし、アクセスに対して会員登録していないプレイヤーの場合はステップST12に進んで、会員登録処理に移行する(ST10)。一方すでに会員登録している場合は、パーティーに参加しているか否かの判定を行い(ST11)、参加している場合にはステップST16に進み、参加していない場合には、「パーティー予約」モードに移行する。この「パーティー予約」モードは、複数の架空のパーティーから参加を希望するパーティーを選択可能にしている(ST13)。そして、パーティー編成部101によりパーティー予約した会員の中から5人を選出し(ST14)、それぞれに電子メールで、選出されたこと及びゲーム開始時間などを通知する(ST15)。

## 【0056】

図10は、「パーティー予約」モードにおけるゲーム進行手順を示す画面図の一例である。G1は、本友達疑似体験ゲームにおける初期メニュー画面である。プレイヤーの本ゲームへのアクセスを受けて、初期メニュー画面G1がゲーム進行処理部100によってイベント記憶部156から読み出され、モニタ202に表

示される。この画面G1ではゲームタイトルや伝達事項を表示し、以下にそれぞれのページへのリンクの選択枝が表示される。全てのプレイヤはこの初期メニュー画面G1からゲームを始める。

【0057】

初期メニュー画面G1において「ゲームスタート」が選択されると、画面G2に移行する。画面G2は「自宅」メニュー画面で、「パーティー予約」、「アイテム作成」、「マイアピール」、「友達」、「ランキング」を選択可能としている。「自宅」メニュー画面G2において「パーティー予約」が選択されると、画面G21に移行する。「パーティー予約」モード画面G21では、開催されるコンテンツ内の仮想パーティー名を表示し、参加を希望する仮想パーティーの予約を受け付けるようにしている。プレイヤによりパーティー予約が行われると、パーティー編成部101が個人データ記憶部150に記憶されている個人情報に基づいて例えば5人を選び出す。「アイテム作成」が選択されると、画面G22に移行する。「アイテム作成」モード画面G22では、仮想パーティーにおける「アイテムプレゼント」モードでプレゼント可能にするアイテムの作成をプレイヤに許可する。ここでは、所定文字数以内、例えば8文字以内で自由に文字を入力することができる。「マイアピール」が選択されると、画面G23に移行する。「マイアピール」モード画面G23において、プレイヤのプロフィールが表示される。また、「さらにプロフィールを付け加える」が選択されることによって、様々な「度合い」（ルックス度、おしゃれ度等）を追加入力可能にし、その入力データによって個人データ記憶部150内の個人情報を更新する。「友達」が選択されると、画面G24に移行する。「友達」モード画面G24においては、今までにできた友達のリストを表示する。また、「メール」を選択することによって、今までにできた友達にフリーメールを送ることを許可する。これは、所定の文字数が入力可能で、ステップST5「待ち合わせ」モードで獲得した友達とのコミュニケーションを目的として所定のメールボックスへの送受信等を行うものである。「ランキング」が選択されると、画面G25に移行する。「ランキング」モード画面G25において、今までにできた友達（メールボックス）が多いプレイヤを順位付けて表示する。

## 【 0 0 5 8 】

また、本実施形態において、フリーメールで送れる文字数は、「待ち合わせ」の成功数で変化するように設定しており、初めは5文字しか送ることできないように設定している。「待ち合わせ」成功1回につき3文字ずつ送れる文字数が増えていき、最大29文字まで入力可能とする。

## 【 0 0 5 9 】

また、本実施形態では、ゲーム進行処理部100は、メールボックスへ送信されるフリーメール内容のチェック用として、使用が不適切とされる文字、用語の入力を受け付けない、禁止処理（文字チェックフィルタ処理）機能を備える。文字は文字コードに変換されて処理されることから、禁止文字のコードのリストを予め記憶しておき、プレイヤーによって入力される文字コードをその都度照合し、一致するコードに対応する文字の入力を禁止するべく、プレイヤーにその旨を報知するようにしている。なお、入力を受け付けた後、禁止文字が含まれているか否かをチェックし、含まれていれば、その旨を報知する表示形態を行うと共に、部分的な修正を許可する、文章入力における公知の「削除」及び「挿入」処理を組み合わせてもよい。また、文字の他、用語も複数のコードの組み合わせとして予めリストとして記憶しておき、同様にチェックするようにしている。

## 【 0 0 6 0 】

なお、本ゲームにおいては、電子メールアドレスに関する情報交換を禁止しており、そのために、電子メールアドレスを特定するために必須の用語の入力や半角入力を禁止している。さらには、現実の場所名や日時を特定するための文字、用語もリストとして持っており、入力を禁止している。これにより、本ゲームに参加するプレイヤー及びプレイヤー間でのモラルの維持を確保している。

## 【 0 0 6 1 】

初期メニュー画面G1において「マイメニュー登録」が選択されると、画面G3に移行する。「マイメニュー登録」モード画面G3は、個人データ入力画面で、入力データは、個人データ記憶部150に記憶される。ここで入力される「ニックネーム」は、ゲーム内における仮想個人として記憶する。

## 【 0 0 6 2 】

図7は、「パーティー」モード及び「マッチング」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。まず、設問生成部151により、参加プレイヤー全員に出題する設問を例えば10問、生成し、配信する(ST16)。そして、参加プレイヤーによるこの設問に対する回答情報を受信し、第1回答情報記憶部152に記憶する(ST17)。ここで、回答情報を受信しなかった場合、無回答という回答とし、処理する。なお、ここでの回答方法は、複数の答えから1つを選択する択一式が好ましい。更新処理部103は、第1回答情報記憶部152に記憶された回答情報を基に各参加プレイヤーとの相性度である相性評価パラメータの値を一定数加算し、相性評価パラメータ記憶部154に記憶する。

#### 【0063】

規定時間になると参加プレイヤー全員の回答を公開する(ST18)。そして、「好感ポイント入力」モードとして、好感がもてるプレイヤーへの「好感ポイント」の入力を許可する(ST19)。この「好感ポイント」が入力されることによって、更新処理部103は、相性評価パラメータ値を一定数加算し、相性評価パラメータ記憶部154に記憶する。また、ゲーム進行処理部100は、「アイテムプレゼント」モードとして、ステップST13で作成された仮想アイテムを参加プレイヤーの1人にプレゼントすることを許可する(ST20)。プレゼントされたプレイヤーに対し、次回アクセス時にイベントを配信し、その回答情報によって更新処理部103は、相性評価パラメータ値を一定数加算し、相性評価パラメータ記憶部154に記憶する。

#### 【0064】

以上のステップST16～20までの手順が所定回数、例えば2日間計2回行われ、2日目終了するとステップST20に進み、まだ終了してなければステップST16に戻る(ST21)。マッチング処理部104により、該パーティー参加プレイヤーの相性評価パラメータが規定値以上の2人組が選出されステップST23に進むことを可能とし、規定値以下であれば、ステップST13に戻る(ST22)。

#### 【0065】

図11は、「パーティー」モードにおけるゲーム進行手順を示す画面図の一例

である。ステップ S T 1 3 において「パーティー予約」がなされていた場合、初期メニュー画面 G 1 において「ゲームスタート」が選択されると、自動的に画面 G 4 に移行する。画面 G 4 において「コミュニケ」が選択されると、画面 G 4 1 に移行する。画面 G 4 1 及び G 4 2 は、出題される設問の一例で、設問生成部 1 0 4 によって生成された設問が例えば 1 0 問、パーティー参加プレイヤー全員に出題され、回答方法は択一形式で提示する。画面 G 4 1 の例では 3 択式であり、プレイヤーによって選択枝の中から一つが選択されると、次の設問画面 G 4 2 に移行し、以下同様に設問が繰り返され、1 0 問出題すると終了となる。参加者全員の回答が終了すると、その回答情報から相性評価パラメータの更新処理を行う。相性評価パラメータは、設問に対する回答が一致した場合、一定数加算する。この相性評価パラメータは、画面 G 4 において、「参加メンバー」を選択することで画面 G 4 3 に移行し、「仲良し度」として各プレイヤーに提示する。画面 G 4 において、「今までの経過」が選択されると画面 G 4 4 に移行する。画面 G 4 4 では、出題された設問に対する各プレイヤーの回答情報を第 1 回答情報記憶部 1 5 2 から読み出し表示する。

## 【 0 0 6 6 】

図 8 は、「2 人でパーティー」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。まず、選出した 2 人に対し、設問作成部 1 0 5 により、相手に出す設問と自分が答えてほしい回答を 1 0 問抽出し、作成させる。ここで、プレイヤーによって設問と回答が作成されなかった場合は、ランダムに設問、回答を抽出し、作成する ( S T 2 3 ) 。そして、互いのプレイヤーによって作成された設問を配信し ( S T 2 4 ) 、プレイヤーによる回答情報を受信し、第 2 回答情報記憶部 1 5 3 に記憶する ( S T 2 5 ) 。ここで、規定時間内に回答を受信しなかった場合は無回答という回答とし、処理する。互いの回答情報を公開し ( S T 2 6 ) , 更新処理部 1 0 3 は、第 2 回答情報記憶部 1 5 3 に記憶された回答情報とステップ S T 2 3 で作成された回答が一致すれば相性評価パラメータ値を一定数加算し、相性評価パラメータ記憶部 1 5 4 に記憶する。相性評価パラメータ値が規定値に達した 2 人に対して、ステップ S T 2 8 に進むことを許可し、規定値に達しなかった 2 人はステップ S T 1 3 に戻る ( S T 2 7 ) 。



## 【 0 0 6 7 】

図 1 2 は、「2 人でパーティー」モードにおける設問及び回答作成方法を示す画面図の一例である。画面 G 5 1 のように複数の課題から択一形式で選択させ、例えば「仕事のこと」が選択された場合、画面 G 5 2 に移行する。画面 G 5 2 において、「はい」が選択されると、画面 G 5 3 に移行し、「いいえ」が選択されると、画面 G 5 1 に戻る。画面 G 5 3 において、前記選択された設問に対する相手が答えてほしい回答を選択させる。そして、設問を例えば 1 0 問作成する場合は、以上の手順を 1 0 回繰り返すことになる。

## 【 0 0 6 8 】

図 9 は、「待ち合わせ」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。ステップ S T 2 7 で 相性評価パラメータ値が規定値に達した 2 人のプレイヤーのうち、先にアクセスしてきたプレイヤーに対し、アクセス設定部 1 0 6 により、本ゲーム装置にアクセスする時間（例えば翌日の午前 8 時から午前 0 時までの所定の時間）、ゲーム内の架空の待ち合わせ場所（例えば駅前の時計台、商店街のベンチ等）の設定を許可する（S T 2 8）。ステップ S T 2 5 で設定された時間と場所を送受信制御部 1 4 2 によってメールで相手に送信する（S T 2 9）。指定された時間に本ゲーム装置にアクセスがあると、待ち合わせ場所を選択可能とする（S T 3 0）。ここで、ステップ S T 2 5 で指定された場所が選択されると、アクセス判定部 1 0 7 により相手もアクセスしているか否かを判定し（S T 3 1）、同じ場所にアクセスしていると判定した場合、友達成立とし、個人データ記憶部 1 5 0 のメールボックスが互いに付与される（S T 3 2）。違う場所にアクセスしていると判定した場合、ステップ S T 2 7 に戻り、別の場所を選択可能とする。そして、ランキング処理部 1 0 8 により、獲得したメールボックスが多い順にランク付けを行う（S T 3 3）。

## 【 0 0 6 9 】

図 1 3 は、「待ち合わせ」モードにおけるゲーム進行手順を示す画面図の一例である。まず、前記指定した待ち合わせ時間に本ゲームにアクセスがあると自動的に画面 6 1 に移行する。ここでは例として A と B という 2 人のプレイヤーが「商店街のベンチ」でアクセスするとして説明する。プレイヤー A によって、画面 G 6

1 a で「駅前の時計台」が選択されると、画面 G 6 2 a に移行する。ここでは、待ち合わせ場所が「商店街のベンチ」であるためアクセスは成功せず、「場所を移動」が選択されると画面 G 6 3 a に移行する。画面 G 6 3 a において、「商店街のベンチ」が選択されると画面 G 6 4 に移行する。一方、プレイヤー B によって、画面 G 6 1 b で「商店街のベンチ」が選択されると、画面 G 6 2 b に移行する。画面 G 6 2 b において、プレイヤー A は「駅前の時計台」にアクセスしているため「待ち合わせ」成功とはせず、「辺りを見回す」が選択されると、画面 G 6 3 b に移行する。画面 G 6 3 b において、再び「辺りを見回す」が選択されるとプレイヤー A も「商店街のベンチ」にアクセスしているため「待ち合わせ」成功とし、画面 G 6 4 に移行する。画面 G 6 4 は、2 人のプレイヤーの「待ち合わせ」が成功した場合の表示画面である。

## 【 0 0 7 0 】

図 1 4 は、「待ち合わせ」モードにおけるハプニングイベントのゲーム進行手順を示す画面図の一例である。イベント記憶部 1 5 5 には、様々なハプニングイベントが記憶されており、「待ち合わせ」モードにおいて、ランダムに読み出される。画面 G 7 1 はハプニングイベントの一例で、「川に飛び込んで助ける」が選択された場合、画面 G 7 2 a に移行する。また、「ロープを投げ込んで助ける」が選択された場合、画面 G 7 2 b に移行し、その後画面 G 7 2 c に移行する。それぞれハプニングイベントをクリアするには所定の時間が設定されており、イベント結果は電子メールによって所定時間経過後に通知し、それぞれ画面 G 7 3 に移行し、「次ぎへ」が選択されると画面 G 7 4 に移行し、待ち合わせ場所にアクセス成功とする。

## 【 0 0 7 1 】

本実施形態では、更新処理部 1 0 3 は相性評価パラメータに対し一定数の加算処理するとしたが、本発明では加算処理に限らず、減算処理を行う態様でもよい。この場合、更新処理部 1 0 3 は、加減用パラメータ記憶部に記憶されているパラメータ値に基づいて相性評価パラメータの減算処理を行う。

## 【 0 0 7 2 】

本実施形態では、アクセス判定部 1 0 7 において、ペアとして選出された 2 人

が設定された時間及び場所にアクセスしていると判定された場合に互いにメールボックスを付与するとしたが、本発明はこれに限定されず、ペアとして選出された2人の相性度が高いと判断された時点で互いにメールボックスを付与する態様でもよい。

【0073】

本実施形態では、友達を獲得した際にメールボックスが付与されメール送信可能となるが、この他に、友達を獲得した際にプレイヤーの携帯電話機20で再生可能な着信音としての音楽や、いわゆる壁紙としての画像や、友達となった記念として互いに共通の景品などを送る等してもよい。

【0074】

本実施形態では、端末機として移動体通信機、特に携帯電話機20で説明したが、本発明はこれに限定されず、電話回線、インターネット、電子メールなどのネットワーク（有線、無線）に接続されたパーソナルコンピュータや、家庭用ゲーム機器等でもよい。

【0075】

【発明の効果】

請求項1、8、9記載の発明によれば、仮想パーティーに擬似的に参加することができ、参加プレイヤーの設問に対する回答情報から相性の合う2人を選出することによって新たなネットゲームが提供できる。

【0076】

請求項2記載の発明によれば、選出された2人の相性の判定が行われることによって、互いに相性の合う友達であるかを確認可能にし、相性が高いと判断された場合互いに情報交換可能となる。

【0077】

請求項3記載の発明によれば、相手に出したい設問や、答えてほしい回答をプレイヤー自身が選択することによって設定でき、相手のことをより深く理解することができるネットゲームを提供する。

【0078】

請求項4記載の発明によれば、実際に待ち合わせをするような感覚をゲーム内

で体験することができ、より興趣に富んだネットゲームを提供する。

【0079】

請求項5記載の発明によれば、待ち合わせに成功した場合、サーバ上のメールボックスを介して互いにメール交換が可能となり、友達を疑似体験することができる。

【0080】

請求項6記載の発明によれば、本ゲームによって付与されたメールボックスを何個所有しているかが分かる。

【0081】

請求項7記載の発明によれば、プレイヤの友達の多い順にランク付けすることによって、より興趣に富んだネットゲームが提供でき、プレイヤのゲームを継続する意欲を促進させる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明が適用されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】 友達疑似体験ゲーム装置の機能構成図である。

【図3】 携帯電話機のブロック図である。

【図4】 ゲーム開始から終了にいたるまでのゲームの進行を示す図である。

【図5】 仮想パーティーの予約から待ち合わせに至るまでの時間推移の一例を示す図である。

【図6】 「パーティー予約」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。

【図7】 「パーティー」モード及び「マッチング」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。

【図8】 「2人でパーティー」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。

【図9】 「待ち合わせ」モードにおけるゲーム手順を示すフローチャートである。

【図 1 0】 「パーティー予約」モードにおけるゲーム進行手順を示す画面図の一例である。

【図 1 1】 「パーティー」モードにおけるゲーム進行手順を示す画面図の一例である。

【図 1 2】 「2人でパーティー」モードにおける設問及び回答作成方法を示す画面図の一例である。

【図 1 3】 「待ち合わせ」モードにおけるゲーム進行手順を示す画面図の一例である。

【図 1 4】 「待ち合わせ」モードにおけるハプニングイベントのゲーム進行手順を示す画面図の一例である。

【符号の説明】

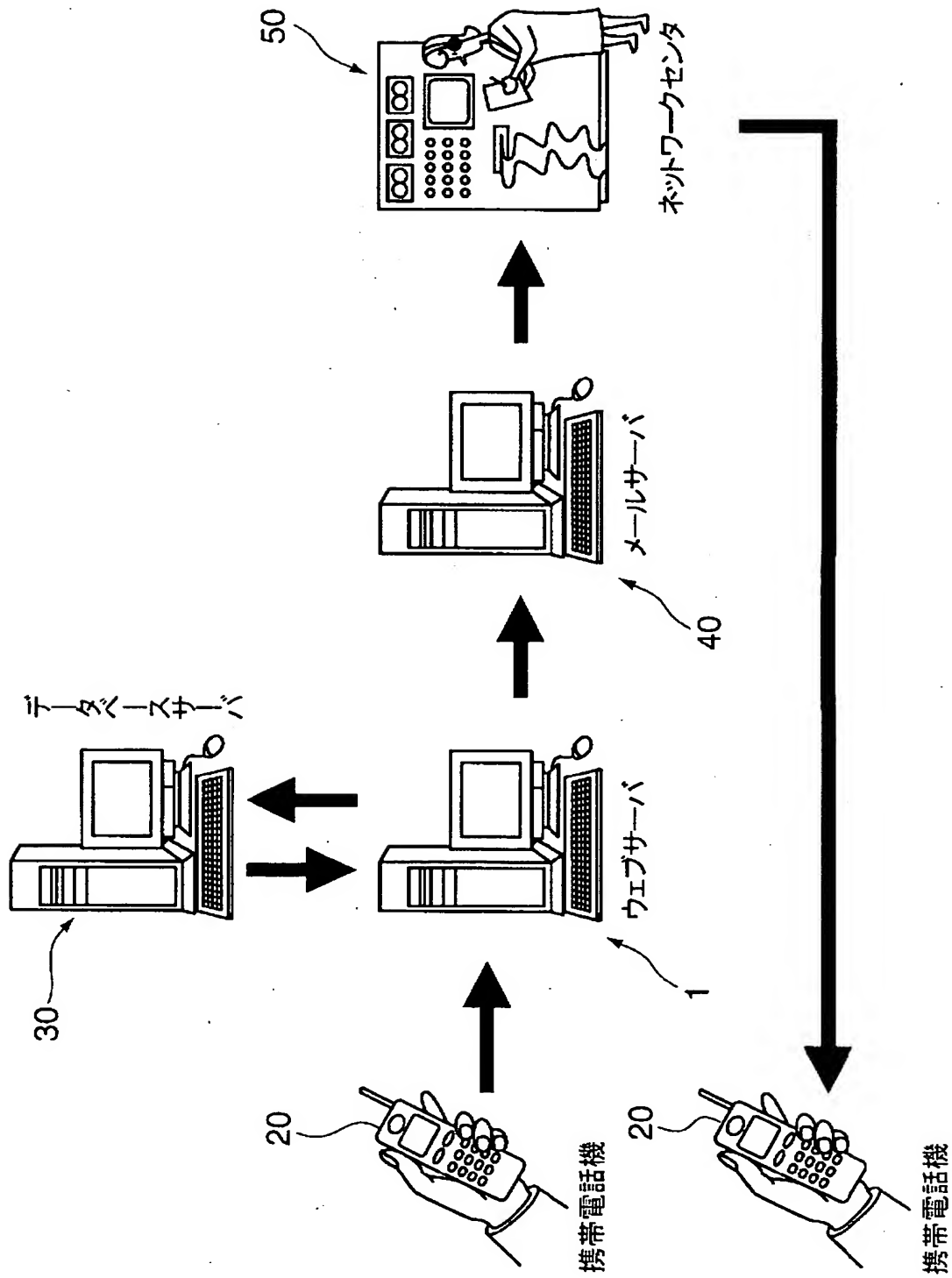
- 1 ウェブサーバ
- 1 0 友達疑似体験ゲーム装置
- 2 0 携帯電話機
- 3 0 データベースサーバ
- 4 0 メールサーバ
- 5 0 ネットワークセンタ
- 1 0 0 ゲーム進行処理部
- 1 0 1 パーティー編成部
- 1 0 2 設問生成部
- 1 0 3 更新処理部
- 1 0 4 マッチング処理部
- 1 0 5 設問作成部
- 1 0 6 アクセス設定部
- 1 0 7 アクセス判定部
- 1 0 8 ランキング処理部
- 1 4 0 送信データ作成部
- 1 4 1 受信データ処理部
- 1 4 2 送受信制御部

- 1 5 0 個人データ記憶部
- 1 5 1 設問記憶部
- 1 5 2 第 1 回答情報記憶部
- 1 5 3 第 2 回答情報記憶部
- 1 5 4 相性評価パラメータ記憶部
- 1 5 5 加減用パラメータ記憶部
- 1 5 6 イベント記憶部
- 1 6 0 ROM
- 1 7 0 RAM

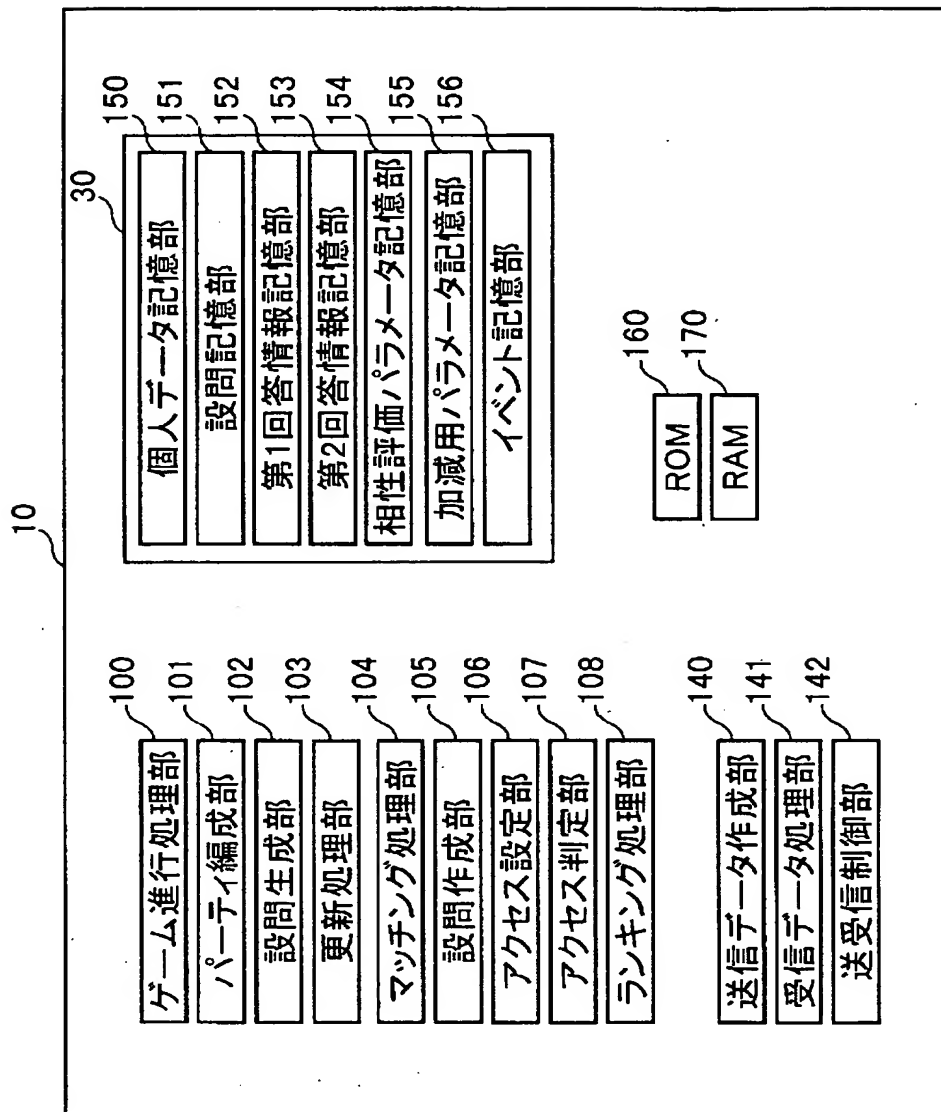
【書類名】

図面

【図 1】

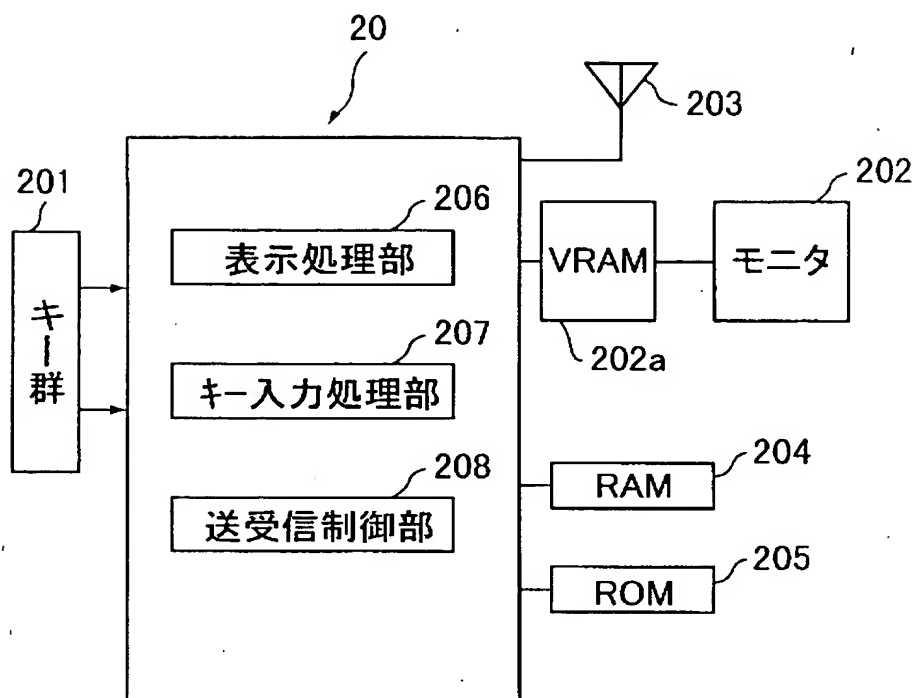


【図2】

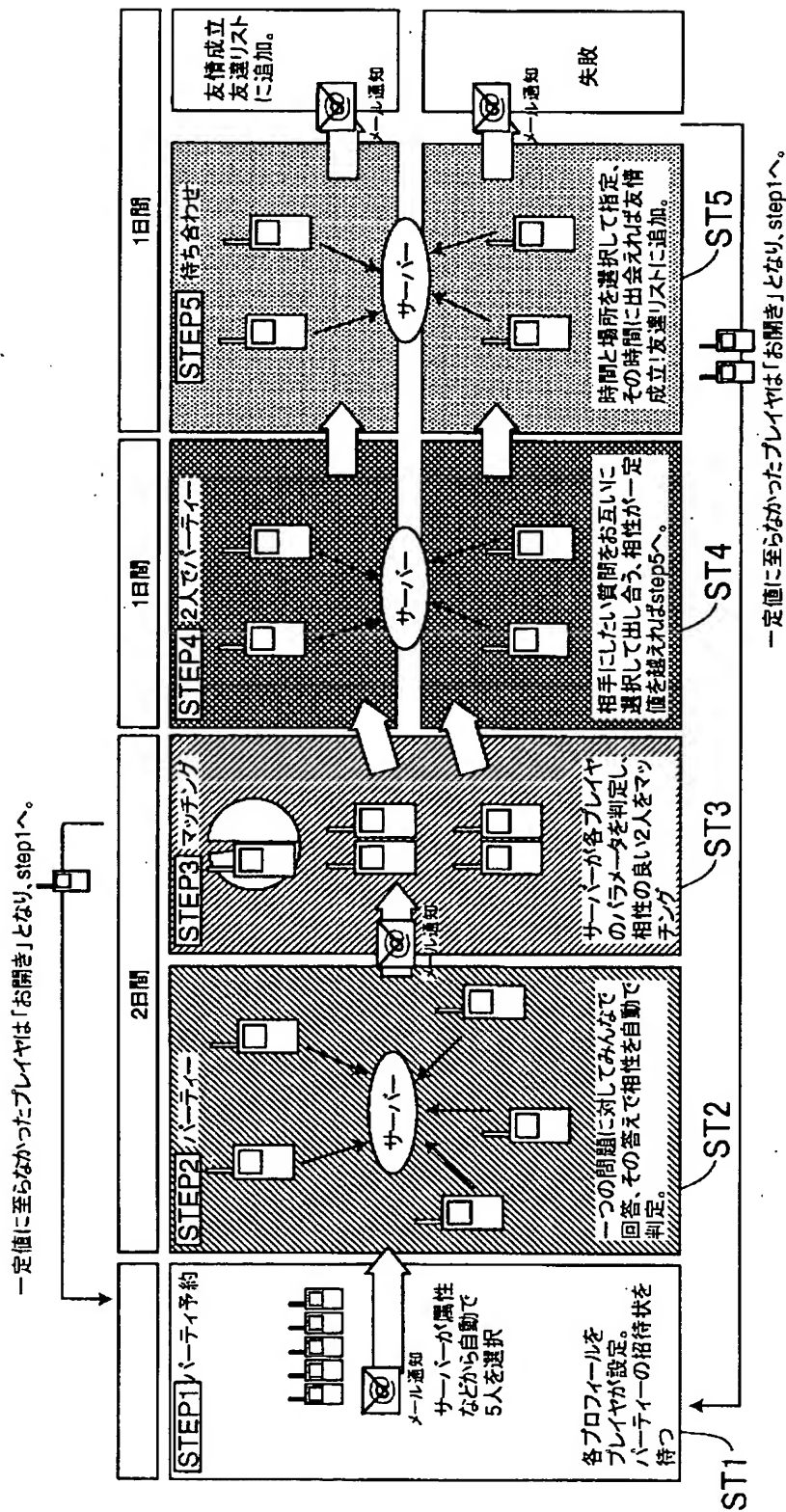




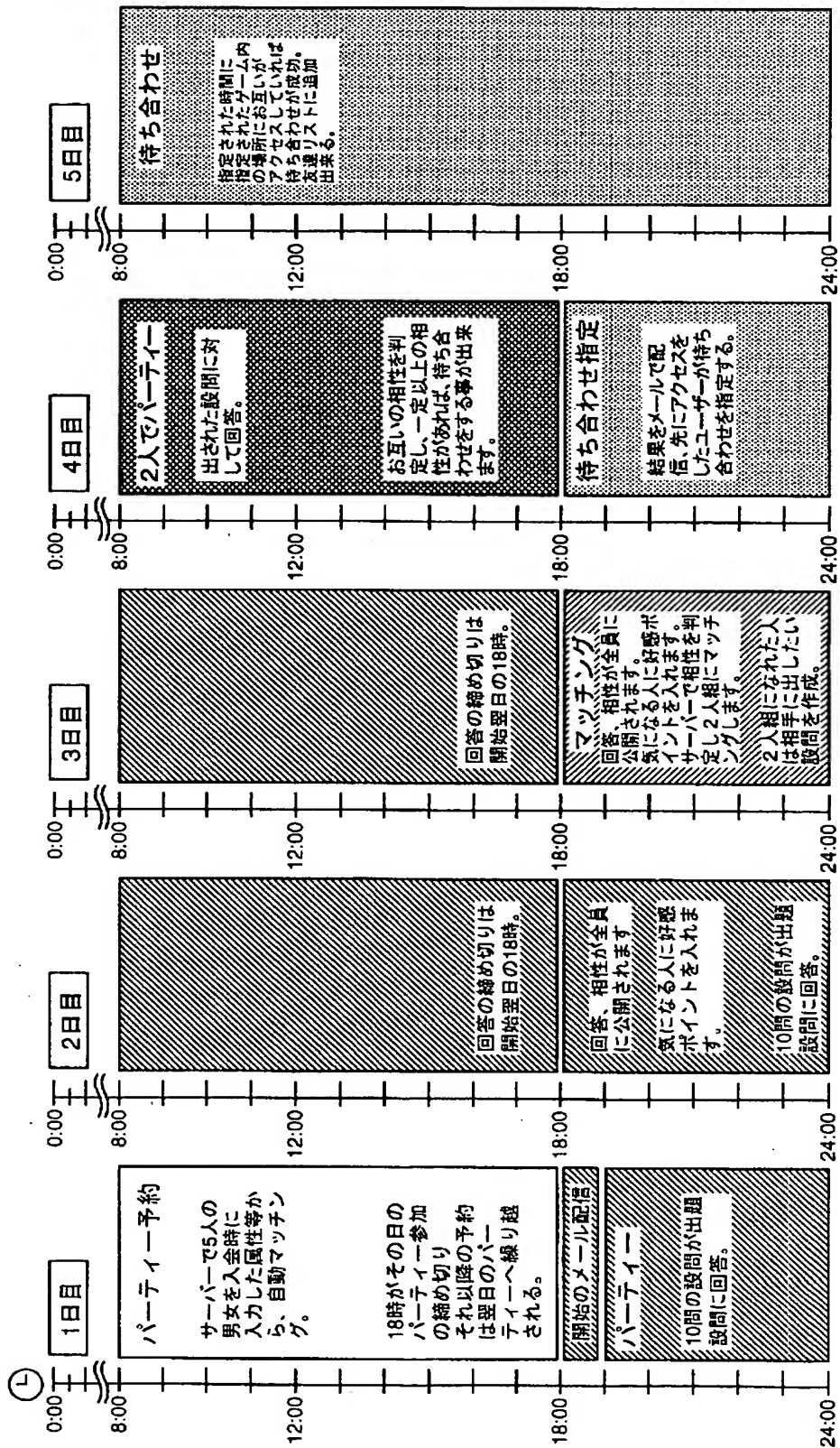
【図 3】



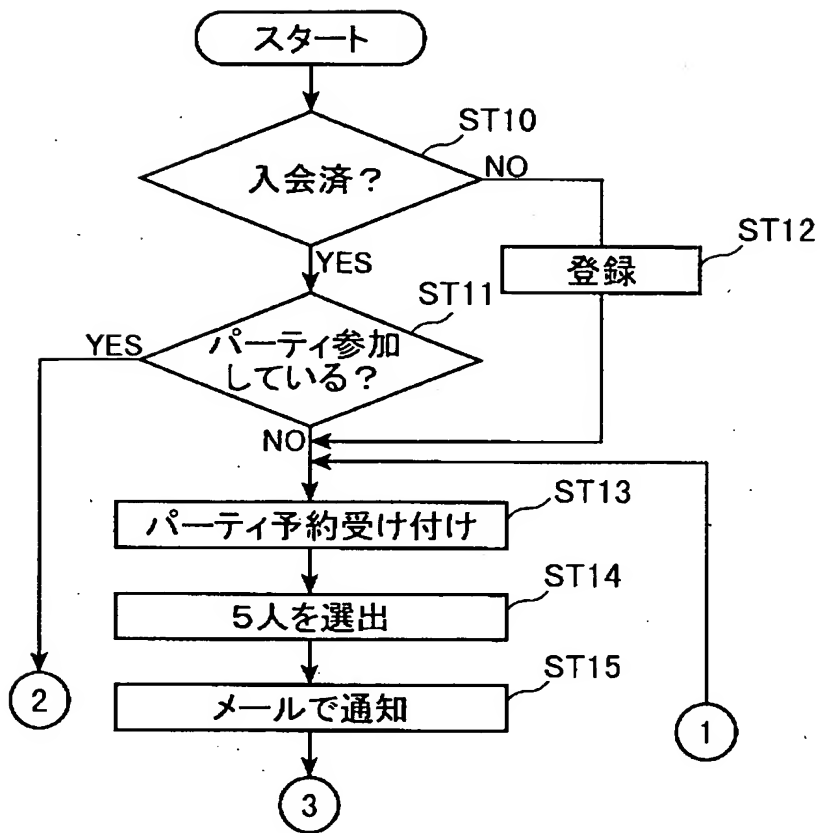
【図 4】



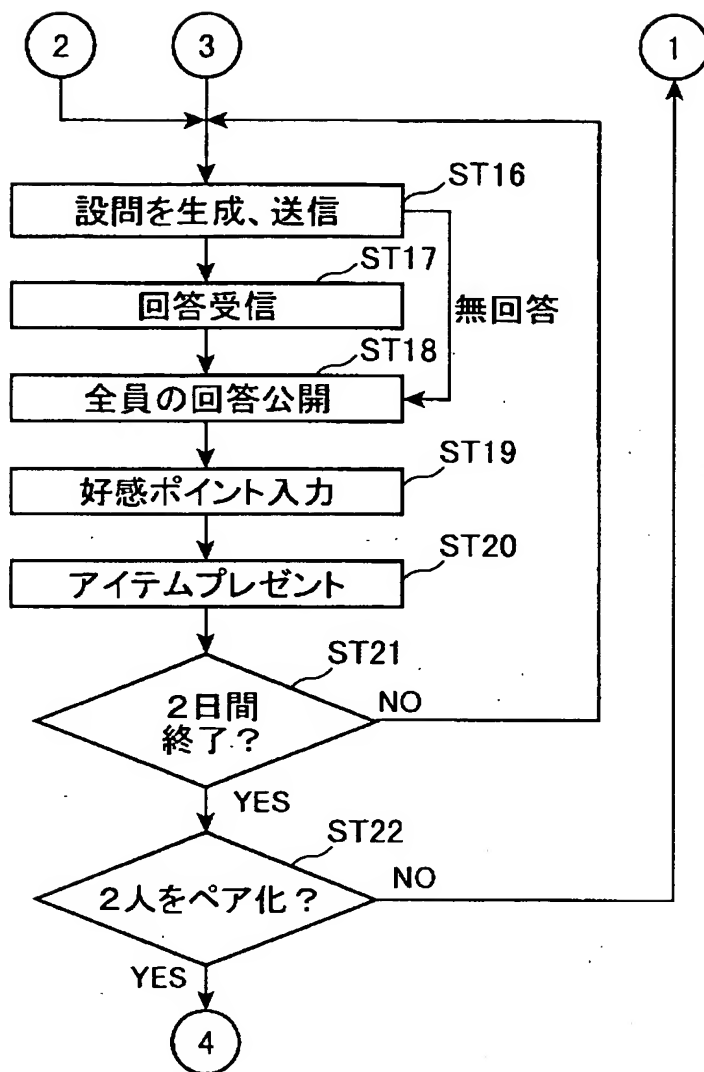
【図 5】



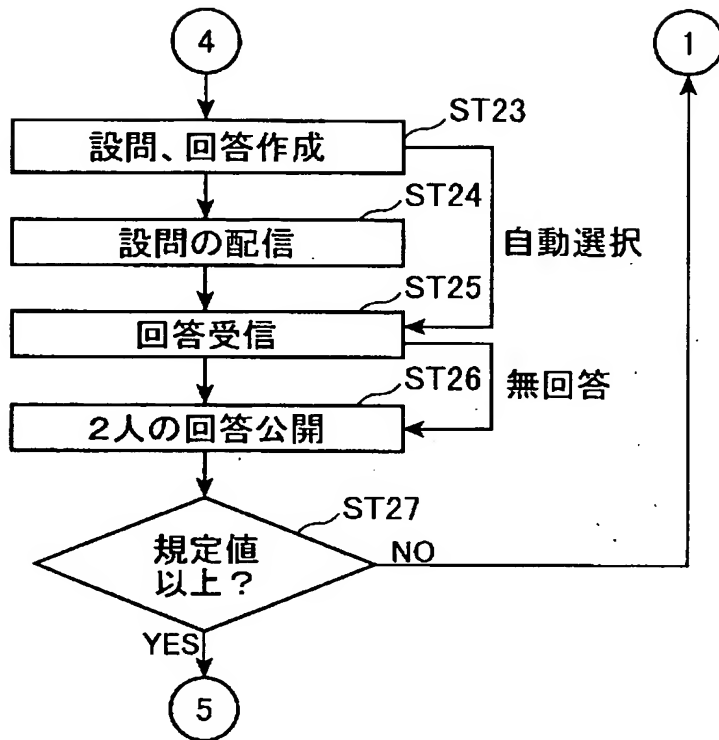
【図 6】



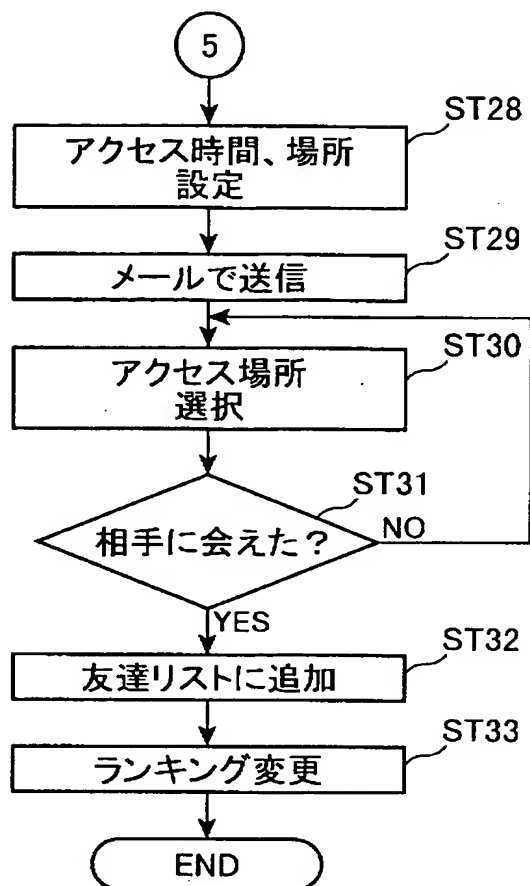
【図 7】



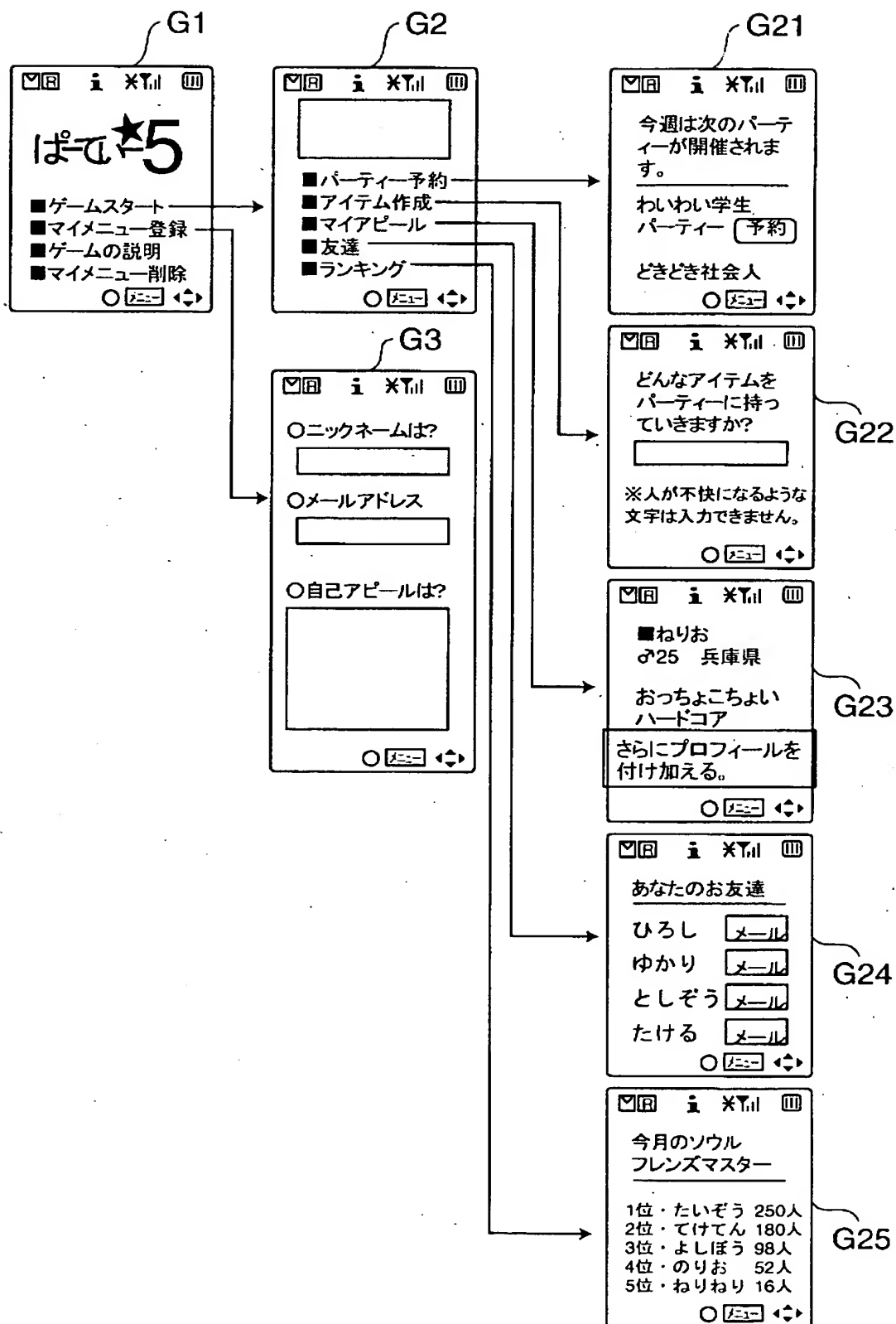
【図 8】



【図 9】

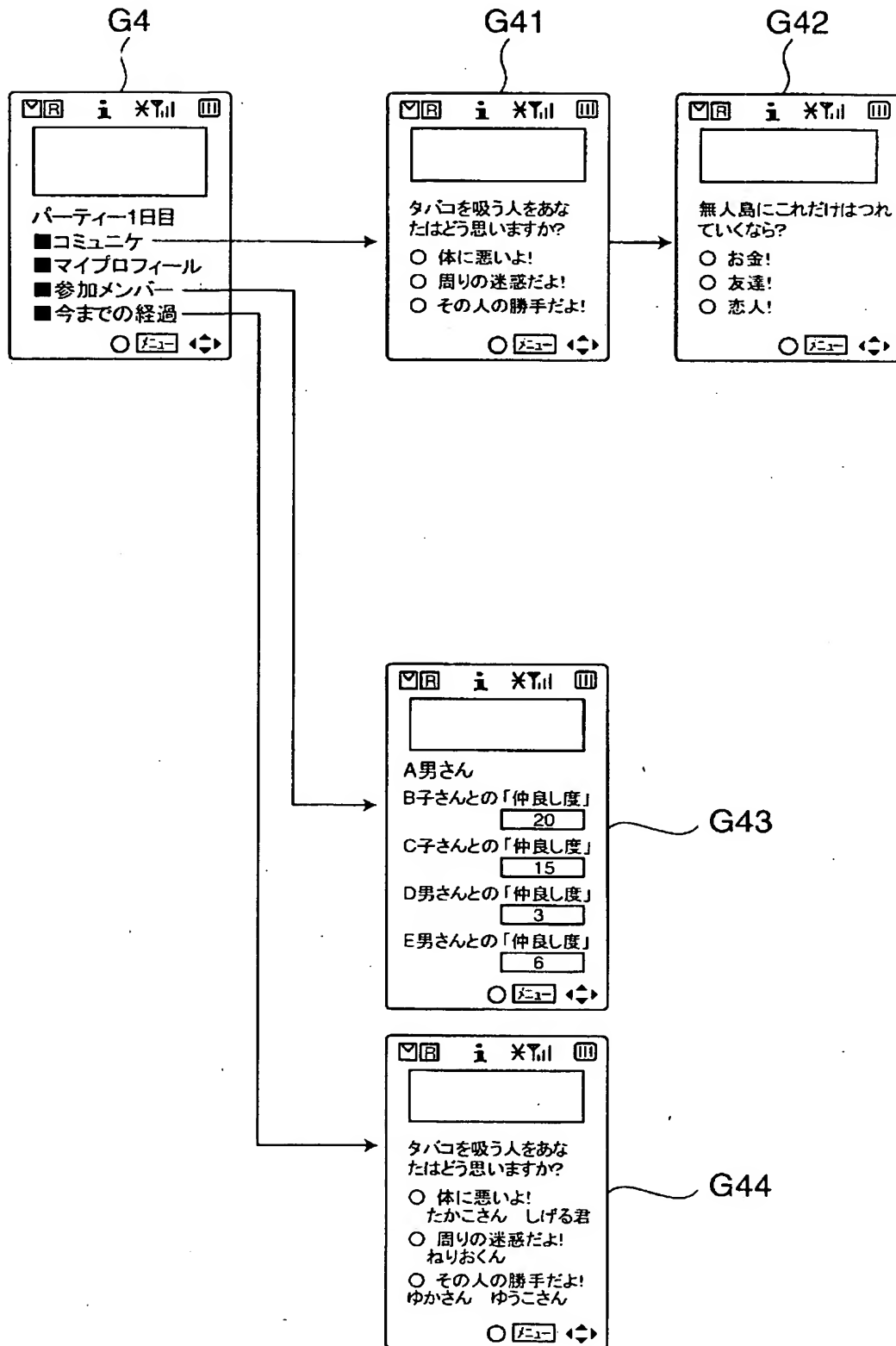


【図10】

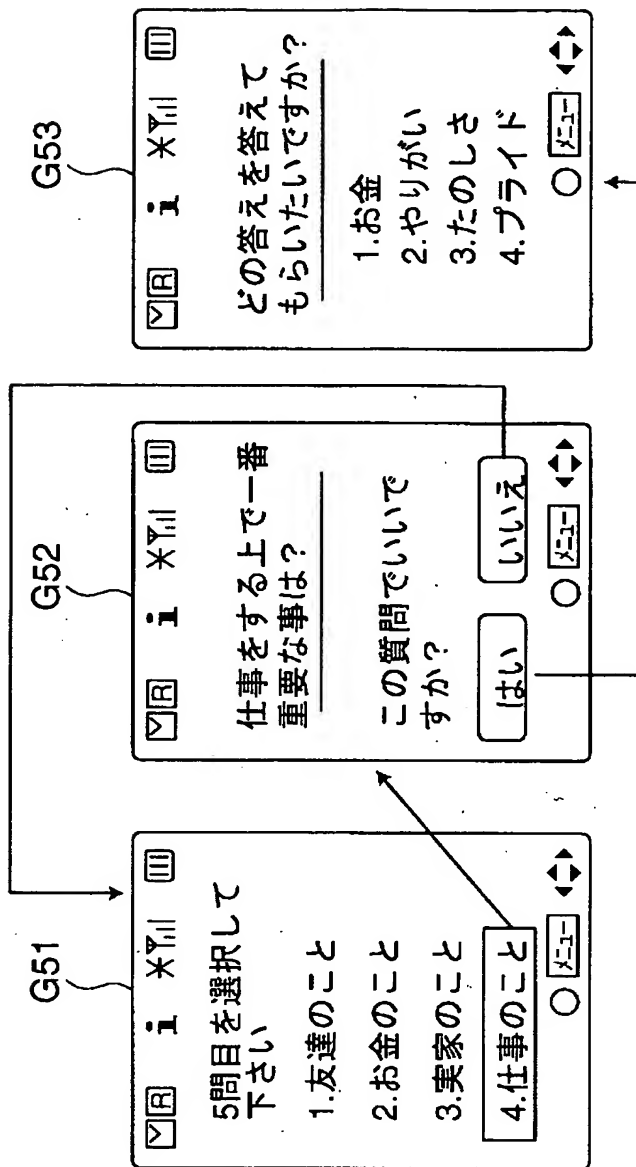




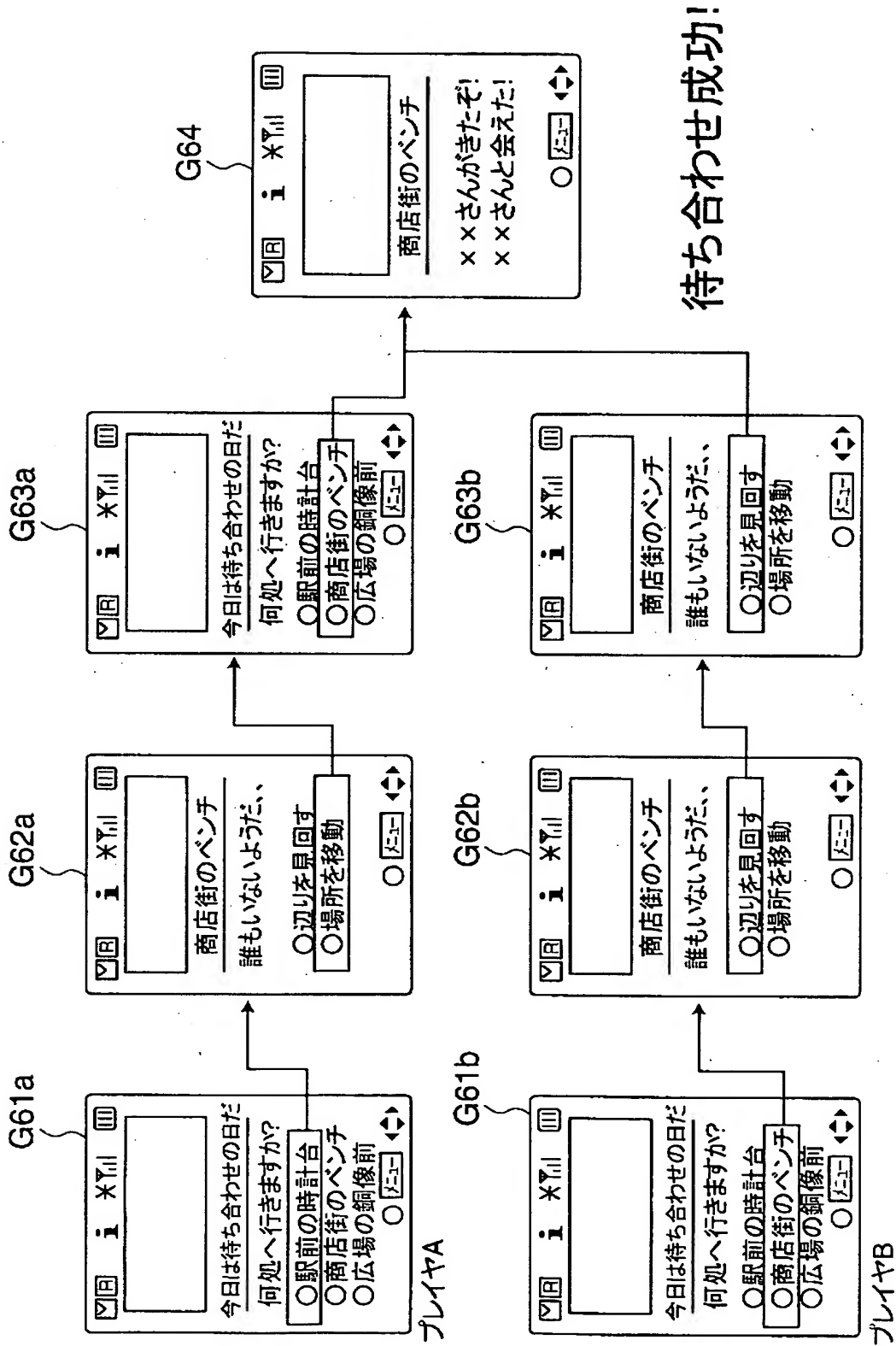
【図 11】



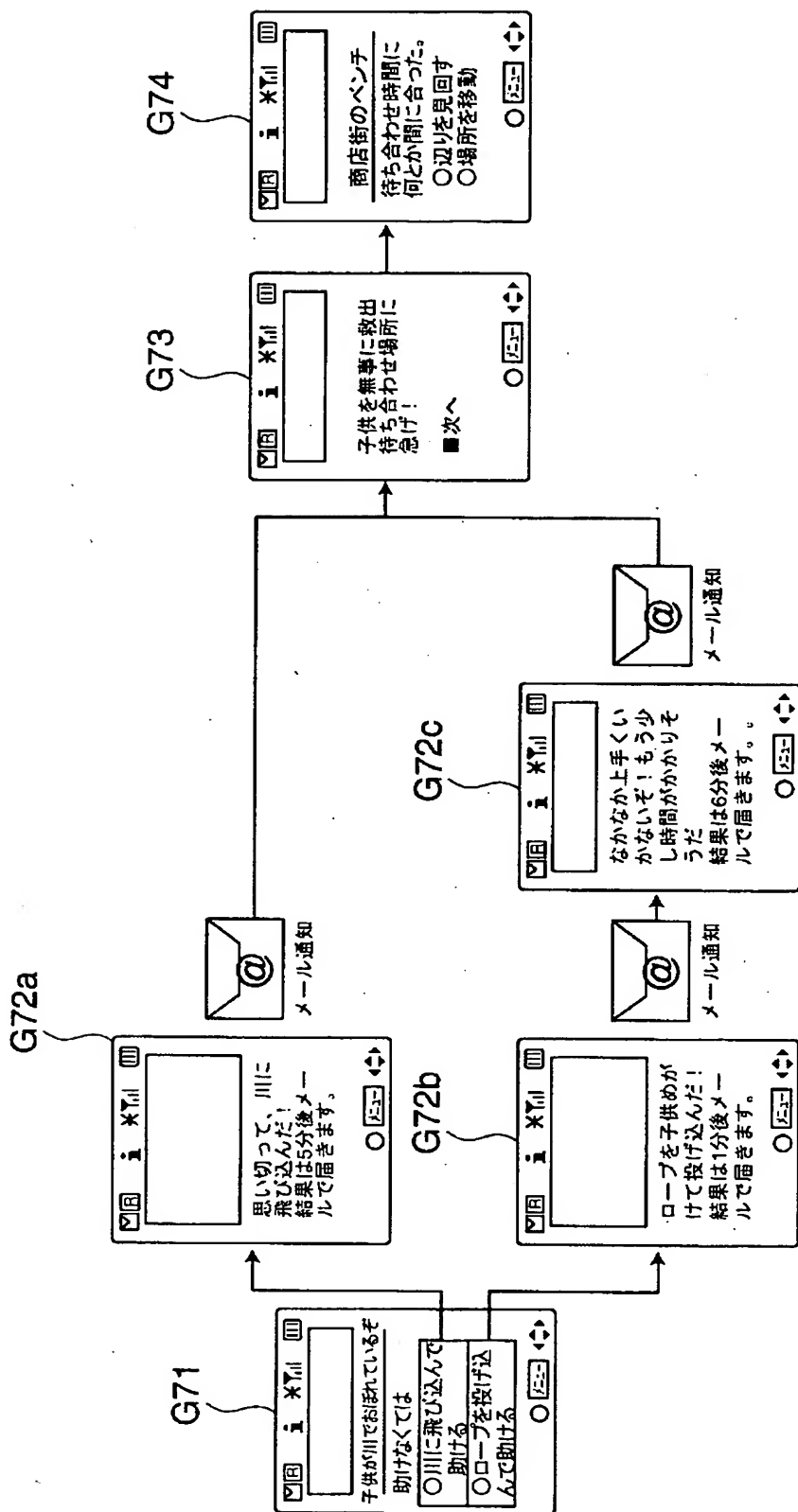
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 相性の合う友達をネットゲームを通じて見つけ出すことを支援する。

【解決手段】 ネットゲーム用サーバ装置は、仮想パーティーに参加する複数の会員を編成するパーティー編成部 1 0 1 と、編成された各携帯通信端末に提示される所要数の設問を生成する設問生成部 1 0 2 と、生成された設問の回答情報と相性評価パラメータを基にパーティー内から 2 人を選出するマッチング処理部 1 0 4 と、選出された 2 人に対して、所要数の設問及び回答を作成させる設問作成部 1 0 5 と、作成された設問の回答情報と相性評価パラメータを基にアクセス時間及び仮想場所を設定可能にするアクセス設定部 1 0 6 と、設定した時間及び仮想場所にアクセスしたか否かを判定し、メールボックスを提供するアクセス判定部 1 0 7 とを備える。

【選択図】 図 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598138501]

1. 変更年月日 2000年 8月11日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 大阪市北区梅田2丁目5番25号  
氏 名 株式会社ケイシーイーオー
2. 変更年月日 2001年 6月28日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 大阪市北区梅田2丁目5番25号  
氏 名 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪